龍王三國志

クイック・リファレンス・マニュアル

■基本コマンド(アイコン)

情報項目アイコン

軍団情報	(軍情)	自政府の軍団一覧
政府情報	(政情)	自政府、または他政府の情報表示
城情報	(城情)	城の情報表示
自軍情報	(自軍)	戦闘時：自軍の部隊情報一覧
敵軍情報	(敵軍)	戦闘時：発見できている敵軍の部隊情報一覧
自軍援軍情報	(自援)	戦闘時：自軍の援軍部隊情報一覧
敵軍援軍情報	(敵援)	戦闘時：発見できている敵の援軍一覧
城部隊情報	(城隊)	戦闘時：城の部隊一覧

小地図アイコン

中国地区地図	(全図)	中国地図の一部を表示
サテライト図	(地図)	城や戦場のサテライトを表示

機能アイコン

終了	(終了)	ゲームを保存し、終了
ロード	(読込)	記録してあるゲームの再開
環境設定	(機能)	各種環境の設定 → 《環境設定》
画面切替	(切替)	メイン画面の表示切り替え
各府ジャンプ	(各府)	各府の旗へジャンプ

《環境設定》

音楽	：音楽の ON/OFF
アニメ	：アニメの ON/OFF
静止画	：静止画面表示の ON/OFF
戦争選択	：君主軍団以外の指揮 ON/OFF
城戦争	：攻撃されている城の指揮 ON/OFF
武将発言	：戦争中の武将のセリフ ON/OFF
右クリック	：ウィンドウ Close 機能 ON/OFF
スピード	：時間の進行速度の設定

■中国地図コマンド

 城　城の情報を表示

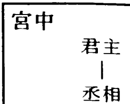
 軍団　軍団の情報を表示

 使者　目的・目指す城を表示

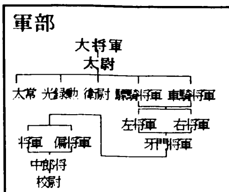
 早馬　伝達目標と内容を表示

■城塞都市コマンド

●各府コマンド：それぞれの旗を直接クリック

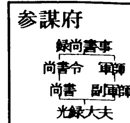


[任官]　丞相の任命
[首都移動]　首都を変更
[世継ぎ決定]　跡継ぎの決定
[領土俸禄]　配下の武将に領土を与える
[武将解任]　配下の武将を解雇

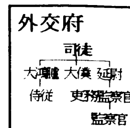


[任官]　軍部に属する官職の任命
[軍団形成]　武将と首都兵による軍団作成
[兵士移動]　兵力の移動コマンド
[城将任命]　各城塞都市に武将派遣
[状況行動]　戦争時の根本的な行動条件の設定

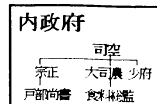
兵力帰陣条件	：何%のダメージで本陣に戻るかを設定(%)
疲労帰陣条件	：どの程度の疲労度で本陣に戻るかを設定(120～200)
挟撃行動条件	：挟撃を受けた際の行動(帰陣/一方攻撃/命令続行)
敵退却時行動条件	：敵退却時の行動(追撃/傍観/帰陣)
別敵発見条件	：命令外の敵と遭遇した時の行動(攻撃/命令優先)



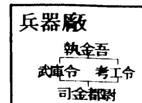
[任官]　参謀府の官職を任命
[人物情報]　自政府の武将情報を表示
[政府情報]　自政府情報を表示
[他国政府調査]　他国政府の情報を調査(軍師・副軍師実行不可)
[各府調査]　自政府各府の状態を調査・分析(軍師・副軍師実行不可)
[個人調査]　自政府武将の状況を調査・分析(軍師・副軍師実行不可)
[登用]　自国勢力内にいる浪人を配下に加える(軍師・副軍師実行不可)



[任官]　外交府の官職を任命
[同盟]　他政府との同盟を結ぶ
[降伏勧告]　他政府へ降伏圧力をかける
[各城説得]　独立城を配下に入れる
[攻撃依頼]　特定の城を攻めるよう依頼(同盟国のみ)
[救援依頼]　救援軍を派遣するよう要請(同盟国のみ)
[登用]　自国勢力内にいる浪人を配下に加える



[任官]　内政府に属する官職を任命
[修理]　破壊された城壁を修理
[城壁建設]　首都の城壁を建設(「■建設について」参照)
[城門建設]　首都の城門を建設(「■建設について」参照)
[建物建築]　首都内の建物を建築(「■建設について」参照)
[各府移動]　各府の所在変更(「■建設について」参照)
[各城修復]　首都以外の城を全て修復
[勢力分布]　勢力関係を示す分布図を表示



[任官]　兵器廠に属する官職を任命

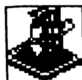
武漢堂　[無官武将情報]　官職についていない武将の情報表示

武侯祠　[死亡武将情報]　死亡した武将の情報

●軍団  [軍部]の[軍団形成]コマンドを実行すると[軍部]近くに表示されます。
(旗を持ったグレーのキャラクタ)

[基本行動命令]	軍団に対し、恒久的な命令を与える
[一時行動命令]	軍団に一時的な命令を与える
[水軍訓練]	船上戦の適性が上がる
[野戦訓練]	野戦の適性が上がる
[山岳戦訓練]	山岳戦の適性が上がる
[攻城戦訓練]	攻城戦の適性が上がる
[休息]	疲労回復
[軍団解散]	軍団を解散する
[情報]	軍団の各情報を表示
[再編成]	配置替え、兵力の変更を行う(都督の変更は不可)

駐屯地	その軍団の本拠地指定
基本行動	州攻略／州防衛／城攻略／城防衛
目標	その軍団の行動目標
一時行動	城防衛／城攻略／迎撃／援護

●早馬  ゲーム開始時より[宮中]のまわりに10頭の馬たちが表示されています。
(旗を持ったグリーンのキャラクタ)

[基本行動命令]	軍団の基本行動を変更	[命令解除]	一時行動命令を解除
[一時行動命令]	軍団の一時行動を変更	[帰還命令]	首都に帰還させる命令

■戦闘コマンド

●攻撃時　本陣は自動的に配置されます。本陣をクリックすると初期コマンドメニューが表示されます。

・**初期コマンド**：各種命令を発行します。[戦闘開始]コマンドでその戦闘が始まります。

[状況行動]	[軍部]の[状況行動]コマンドと同じ
[総防御]	防御態勢を主としながら戦闘
[総攻撃]	全武将に対し、敵本拠地の攻撃を発する
[各将出陣]	武将ごとに詳細命令を発行する
[参軍一任]	参軍武将に各部将の行動を任せる(自動戦闘)
[総退却]	戦闘から退却する(「殿軍部隊」を決める)
[戦闘開始]	初期コマンドを終了し、戦闘を開始 → 戦闘が開始されると、『軍団命令・個別命令コマンド』に移行

・**軍団命令**：戦闘開始後、本陣(または、都督部隊)をクリックすると、命令を発行できます。

[出陣命令]	本陣に残っている部隊を出撃させる
[命令変更]	今現在出ている各命令の変更を行う
[合図]	合図を待っている部隊に、合図を送る
[総退却]	全部隊を戦場から離脱させる。(「殿軍部隊」を決める)
[部隊情報]	本陣、または都督部隊の情報を表示

・**個別命令**：戦闘開始後、部隊を直接クリックすると、命令を発行できます。

[部隊情報]	その部隊の情報を表示
[命令変更]	今現在出ている各命令の変更を行う

●城防御戦　貴方の城が他国軍に攻められ、戦闘に入ると、部隊や城兵の配置と命令を発行できます。

・城部隊の編成：守備兵力を部隊に配分します。(5%単位／最大 10 部隊)
　城将がいれば、出陣も可能

・城部隊の配置：部隊を城壁に配置します。

[自動配置] → 城門中心／四方点在／一点集中
[手動配置] → 1部隊ずつ指定の位置に配置

・戦闘命令：配置終了後、以下のコマンドから命令を決定すると、戦闘が始まります。

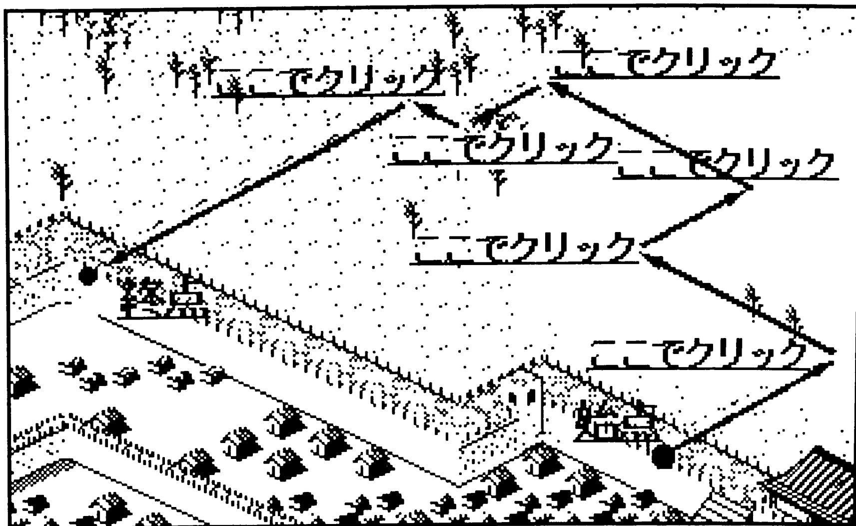
[総退却]　城を捨て、退却
[城外迎撃]　城から出て、敵を攻撃
[徹底守備]　城壁に留まり、敵を迎え討つ

なお、上記コマンドは、戦闘開始後城部隊を直接クリックすることで変更が可能です。

■建設について

●[内政府]のコマンド内には、幾つかの建設コマンドがあります。
建設できるものは 1)城壁 2)城門 3)建物 があります。また、各府を移動する事も可能です。

1)城壁の建設　始点・終点は必ず城壁の壁です。　まず、始点となる城壁の1点を選び、クリックします。するとそこからマウスカーソルに合わせ、直線が伸びます。その線を伸ばし、角にしたい点でクリックします。同様に幾つかの角をセットし、最終的には城壁の壁(終点)でクリックします。(右クリックで1クリック前の角にバックします。)



終点が設定されると、完成予想図が表示されます。それで良ければ、[発行]ボタンを押し、建設を開始して下さい。

2)城門の建設　建設箇所は、城壁です。　城門を作りたい箇所の城壁をクリックして下さい。完成予想図が表示されます。それで良ければ、命令を[発行]して下さい。

3)建物の建築　建設箇所は、城内の建物のない場所です。　建物を作りたい箇所の地面をクリックして下さい。すると、建物の選択ウインドウが表示されます。配置したい建物を選んでクリックして下さい。

・各府の移動　各府(旗)を貴方の好きな位置に配置できます。移動したい旗を選び、移動先をクリックして下さい。操作しやすいレイアウトをお勧めします。